ARKADE

Março de 2012 - Edição 33

ISSN 2175 - 4071

STREET FIGHTER X TEKKEN

- MASS EFFECT 3
- SYNDICATE
- TWISTED METAL

APOIO



Livrarias Curitiba



Phocus interact





GAMES

House Games
PRESS START



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



Pixel3
editora digital



Consoles portáteis X Celulares

Foi lançado no final do mês passado o Playstation Vita, o novo portátil da Sony. O pequeno console chega em um mundo muito mais difícil do que o encontrado pelo seu antecessor. O PSP, lançado em 2004, chegou em uma época onde seu único real concorrente era o Nintendo DS, e o mercado tinha muito espaço para ambos. Já o Vita encontrou dificuldades: com números de vendas decepcionantes no seu lançamento, o portátil terá que lutar para sobreviver num mundo onde iPhones e Androids estão cada vez mais populares, com seu preço cada vez menor e milhares de jogos para download. Existe espaço no nosso bolso - figurativamente e literalmente - para duas plataformas de jogos portáteis? Talvez. O mercado é amplo e os gamers hardcore são muitos, e em seu favor, o Vita chega com títulos de coçar a mão de muita gente: Uncharted e Mortal Kombat são apenas dois exemplos. Na minha visão, o Playstation Vita está para um telefone celular assim como um console está para um computador: o preço é menor e as funções também, mas seu diferencial está na exclusividade de títulos, maior potência de gráficos e jogabilidade. Então, caro leitor, eu lhe recomendaria comprar um PS Vita? Se você não possui um iPhone nem um Playstation 3, sim! Caso contrário, jogue no iPhone e espere até chegar em casa para jogar PS3 na telona.

Raphael Cabrera

ISSN 2175 - 4071

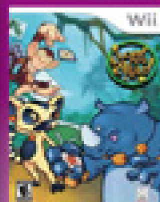
Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

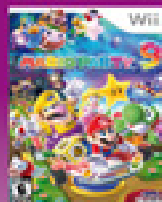












Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h


Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

ÍNDICE








N7

Games de super-heróis

E aí galera beleza? Sou fã do universo de super-heróis (Marvel, principalmente) e vejo que há uma grande defasagem em relação a bons jogos de heróis (com exceção dos mais recentes do Batman). Será que vocês sabem de algum rumor de outro bom jogo de super-heróis?
Via Formspring

Arkade: Mesmo sendo baseado em um filme. o novo jogo do Homem-Aranha - The Amazing Spider-Man - parece bem interessante. Vai seguir aquele estilo de mundo aberto como nos games da geração passada, e parece melhor que os últimos games do Cabeça de Teia. Vamos aguardar!

Clássicos na geladeira

Sou de uma época um pouco antiga e desde que adquiri um videogame da nova geração (Xbox 360) me pergunto o que fez as produtoras de games colocarem no limbo franquias fantásticas como Onimusha, Dino Crisis, Fear Effect, e tantas outras?
Via Formspring

Arkade: Esta é uma ótima pergunta, porém, devemos lembrar que algumas franquias morrem, mas outras boas nascem: antigamente não tínhamos Gears of War, Devil May Cry, Assassin's Creed, God of War, Uncharted, Left 4 Dead, Dead Rising e tantas outras séries recentes. É natural que algumas boas franquias acabem deixadas de lado. Mas, como vez ou outra rolam reboots e remakes, esperamos que um dia essas franquias sejam ressuscitadas em grande estilo!

Co-op offline

Primeiramente, meus sinceros parabéns pela excelência e honestidade em relação como vocês fazem os reviews e as matérias em geral. Mas minha pergunta é: eu gostaria de saber quais são os melhores jogos do Xbox 360 que possuam modo de jogo cooperativo offline. Abraços!
Via Formspring

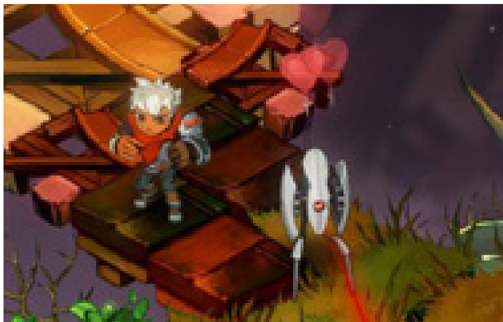
Arkade: Antes de mais nada, obrigado pelos elogios! Bom, respondendo a sua pergunta, temos que apelar para os mais óbvios, como Borderlands, Gears of War, Halo, Army of Two, Resident Evil 5, Rock Band, Marvel Ultimate Alliance e Guitar Hero. Além destes, praticamente todos os jogos da série Lego (Lego Batman, Lego Star Wars, Lego Indiana Jones) possuem um co-op bem divertido.





EASTER EGGS

Após terminar Bastion, inicie um New Game +. Você terá um novo item chamado "Gel Cannister" em seu inventário. Equipado, ele cria turrets falantes idênticos aos de Portal 2! Este easter-egg só existe na versão para PC de Bastion.



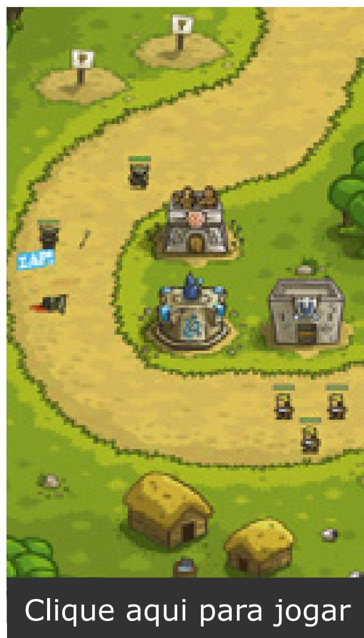


CURIOSIDADES

De acordo com o livro dos recordes, Pac-Man é o personagem mais facilmente reconhecível da história dos games: 94% dos norte-americanos sabe quem ele é apenas batendo os olhos em uma imagem. Em segundo lugar ficou o Mario, com 93%.

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Demolition Girl


Clique aqui para jogar

JOGOS EM FLASH

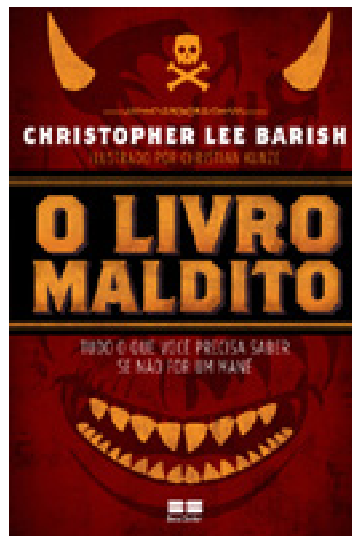
Kingdom Rush

Os fãs de um bom tower defense vão encontrar em Kingdom Rush um ótimo representante do gênero, mas quem é fã de um bom game de estratégia não vai ficar de fora: cada inimigo derrubado rende dinheiro, que deve ser utilizado estrategicamente para construir novas fortificações que protejam seu reino. Entre quartéis para criar soldados, torres de arqueiros e diversas outras construções, o game conta com um profundo sistema de upgrades, bem como alguns poderes especiais - como chuvas de meteoros - muito úteis para destruir as tropas adversárias. Com uma jogabilidade simples no estilo point-and-click, trilha sonora épica, vozes e gráficos simpáticos, a longa campanha de Kingdom Rush certamente vai lhe render muitas horas de diversão!

CULTURA

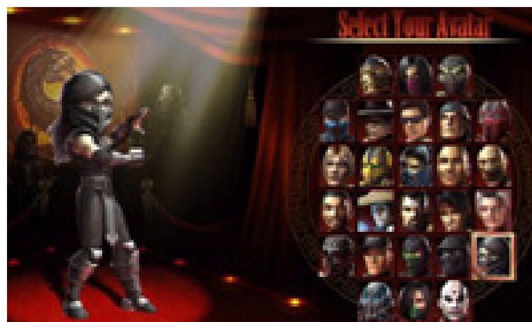
O Livro Maldito, Christopher L. Barish

Games como GTA sempre geram polêmica por mostrarem roubo de carros e violência contra pessoas inocentes. Mas, GTA não te ensina como roubar um carro de fato. Se quiser aprender isso e muito mais, O Livro Maldito é a escolha certa: extremamente bem-humorado, ele explica como fazer diversas coisas erradas (algumas até ilícitas) sem ser descoberto, ideal para quem quer se tonar um verdadeiro cara mau. De coisas simples tipo "como colar em provas" até outras bem fora-da-lei - "como fazer uma ligação direta" e "como falsificar dinheiro" -, O Livro Maldito vai lhe ajudar a se tornar um sujeito malvado em todos os momentos da sua vida. Não aconselhamos que faça o que O Livro Maldito ensina, mas, uma leitura passiva vai lhe render boas risadas.



Mortal Kombat
PS3, X360

Controle seu avatar no modo online: Esta dica só vale para o modo de jogo online King of the Hill. Neste modo, cada jogador é representado por um avatar, que fica assistindo a luta dos demais em telão enquanto espera sua vez. Para deixar a coisa mais divertida, existem diversos comandos que podem ser executados quando seu avatar estiver selecionado: fazendo a sequência baixo, baixo, baixo, cima + ✕ (A no Xbox 360) seu avatar atira um tomate na tela. Com o comando baixo, baixo, baixo + ○ (B no Xbox 360), seu avatar dorme em pé. Tente outras combinações e divirta-se!



Saints Row: The Third
PC, PS3, X360

Cheat codes: Acessando o celular do seu personagem você encontra a opção cheats dentro do menu extras, onde é possível inserir códigos de trapaça no game. Para acabar com a perseguição da polícia, digite "goodygoody". Se quiser correr infinitamente sem se cansar, digite "runfast". Digite "whatitmeanstome" para angariar respeito rapidamente. Para deixar seu carro invencível, digite "vroom", e se quiser que ele literalmente passe por cima de qualquer outro veículo, digite "isquishyou". Quer armas? Insira o código "letsrock" na tela de cheats. Todos os códigos devem ser inseridos sem as aspas.



NBA 2K12
PS3, X360

Times secretos: Antes de mais nada, vá ao menu Extras, onde você pode inserir códigos de cheats. Para habilitar um time secreto formado pelos desenvolvedores do game, entre com o código "nba2k". Para jogar com o time de desenvolvedores chineses, o código é "2kchina". Um time formado pelos funcionários do setor esportivo da 2K Games pode ser desbloqueado com o código "2ksports". Digitando "payrespect" você habilita um time especial da ABA (American Basketball Association). Digite tudo sem as aspas, claro.

A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL
OU CLIQUE AQUI

ARKADE


Asda2
asda2.ongame.com.br
Copyright © 2012. Ongame Entreteni

Guerreiro, arqueiro ou mago?

Crie seu personagem e venha desbravar as aventuras deste novo MMORPG grátis com guerras PvP, guerras de clã, sistemas de pescaria e mineração.
E ainda com o sistema de soulmate, você encontra sua alma gêmea e ganha vantagens exclusivas no jogo!



CLIQUE AQUI E **CRIE SUA CONTA** AGORA MESMO



MOACYR ALVES JR.
PRESIDENTE DA ACIGAMES

Moacyr Alves Jr. Se você não reconheceu este nome, talvez reconheça este: Jogo Justo. Moacyr é o idealizador do projeto, e é também o fundador e presidente da AciGames, primeira Associação que leva os games (e os gamers) realmente a sério no Brasil.

Se o assunto é impostos, pirataria e mercado nacional de games, nada melhor do que conversar com quem realmente entende do assunto. Para sanar as nossas (e provavelmente suas, também) dúvidas, resolvemos chamar nosso parceiro Moacyr para um bate-papo esclarecedor sobre games no Brasil.

Que videogames você teve até hoje? Quais são seus games e gêneros favoritos?

Moacyr: Bom, eu era um colecionador de games. Atualmente minha coleção está com cerca de 197 aparelhos, mas infelizmente parei de colecionar por falta de tempo. Quanto aos gêneros, na verdade não tenho um favorito. Gosto muito de jogar online por causa das minhas amizades conquistadas.

De onde surgiu a ideia do projeto Jogo Justo? E da AciGames?

Moacyr: A ideia do projeto Jogo Justo surgiu de uma palestra ministrada na Microsoft para o Portal Xbox. Em uma conversa com meus amigos Thiago Adamo (o PXL DJ) e o Adaivoskas surgiu a ideia do nome Jogo Justo. A ideia da AciGames veio depois do primeiro dia do Jogo Justo, conversando com Marcos Khalil, que é dono da maior rede de lojas de games do Brasil. Pensamos em algo que pudesse regularizar todo o mercado de games e que pudesse representar todo o ecossistema gamer, a indústria, o comércio e a cultura. Aí criamos a AciGames.

A AciGames foi fundada em 2010 e de lá para cá teve um crescimento impressionante. Você imaginava que a Associação iria crescer tanto em tão pouco tempo?

Moacyr: A Associação foi criada em 28 de Janeiro de 2010 com o primeiro dia do Jogo Justo. Não imaginava que ela iria chegar onde chegou. Hoje só com representações internacionais temos 9 e a cada mês estamos crescendo pelo menos 10%. Isso é um verdadeiro marco, mas também vem com muito trabalho e responsabilidade. Temos em média dois eventos por mês e pelo menos quatro reuniões por semana.

O Fórum da AciGames serviu para apresentar ótimas ideias, como lançamentos de games a 99 reais. Como está o andamento destes projetos?

Moacyr: Está a todo vapor! Marcamos mais uma grande reunião com o governo para o início de Abril onde vamos mostrar nossas pesquisas sobre pirataria digital, impostos, incentivos para o produtor de games nacional e muito mais. Será uma data muito importante e o governo está realmente empenhado em nos ajudar. Isso é um bom sinal.

Você acha que a pirataria de games no Brasil acontece apenas por conta dos preços e impostos, ou há uma cultura de "malandragem" enraizada nos gamers brasileiros?

Moacyr: São vários os fatores da pirataria. Na minha opinião os impostos são os grandes vilões. Realmente não dá para comprar no Brasil a esses preços e, claro isso é um ótimo alibi para o pirateiro. Outro grave problema que não é muito citado é o contrabando. Ele é tão ou até mais prejudicial que a pirataria: quando você vai em uma loja e compra um jogo contrabandeado - mesmo original -

não ajuda da mesma forma, porque a loja ou vendedor está lesando o país da mesma maneira. Eu não acredito que a pirataria ou a malandragem está enraizada no Brasileiro. Os dias do Jogo Justo serviram para provar que se fosse mais barato o brasileiro comprava sem dó! Vendemos 10 jogos por segundo, isso não é nem de longe o comportamento de quem não quer comprar jogo original, e sim o comportamento de pessoas que querem comprar a um preço justo.

Em um país com jogos tão caros, tornou-se muito comum a venda e troca de jogos usados. Esta prática prejudica o mercado nacional?

Moacyr: Para o lojista não, para a empresa de grande porte sim. Muitas lojas usam o modelo de venda e troca de jogos, o que é bom para os dois lados (lojistas e consumidores), agora para as gigantes como Microsoft, Nintendo e Sony isso é péssimo, porque o dinheiro não volta para a mão deles.

Os sistemas de distribuição digital de games estão cada vez maiores: Steam, PSN, Live. Como funciona a legislação de impostos sobre "importação" de produtos por download?

Moacyr: No Brasil? Não funciona! Já perceberam que quando alguém compra um jogo em uma PSN, Steam ou Live de fora, sempre aparece "impostos pagos"? No caso do Brasil, não. No ano passado tive uma breve reunião com o pessoal da Steam, e eles me falaram "Para que abrir escritório no Brasil, vocês compram de qualquer jeito!" Para mim, isso demonstrou que eles não estão nem aí, pois o gamer



Fonte: www.acigames.com.br



> **“Não dou mais dois anos para estarmos bem perto do topo da pirâmide dos games”**
>
> **(sobre o mercado gamer no Brasil)**

brasileiro já compra deles sem eles fazerem esforço algum. Mas, digamos que a AciGames já está se articulando para acabar com essa farra.

Seria a distribuição digital a saída para acabar de uma vez com os altos impostos?

Moacyr: Ajuda mas não resolve. Precisamos de regulamentação, métodos e procedimentos para a transferência digital. Hoje no Brasil temos uma regulamentação muito fraca, que só serve para quem paga direitinho. Se você tem um servidor fora do Brasil, o país vira uma maravilha de paraíso fiscal.

Já conseguimos algumas vitórias mas estamos muito longe de ter um solo fértil para o crescimento da indústria de desenvolvimento nacional. Existem novos projetos para melhorar este quadro?

Moacyr: Vários! Porém não podemos falar sobre eles ainda, senão vamos gerar muitas expectativas e depois vêm as cobranças. Mas acreditem, vêm boas coisas por aí!

Como você acha que estará o mercado brasileiro de games nos próximos anos?

Moacyr: Estaremos à frente de muitos mercados. Existem países que estão com medo de nosso potencial e eles têm toda a razão de ter. Não dou mais dois anos para estarmos bem perto do topo da pirâmide dos games, na produção e na venda. Porém, infelizmente, não vejo para dois anos a produção de jogos como Gears of War aqui no Brasil.

Para finalizar: Playstation 3 ou Xbox 360?

Moacyr: Na minha opinião... os dois!

STARSHIP



Starship é um jogo 100% brasileiro que traz ao navegador Google Chrome a ação intensa dos bons e velhos shooters side-scroller, trazendo todo o fator diversão e o desafio cabeludo deste gênero que atravessa gerações.

No controle de um valente navio voador, você terá que enfrentar infindáveis hordas de inimigos dos mais variados tipos e tamanhos, coletando power ups variados que irão fortalecer seu navio enquanto você desbrava os mais inóspitos cantos da galáxia.

Um detalhe interessante do game é que, embora seja um shooter, ele possui um visual claramente inspirado em jogos de plataforma.



Dos inimigos aos cenários, o visual desenhado do game oferece um ar bem artesanal-retrô, e você inevitavelmente vai se lembrar de clássicos como Super Mario Bros ou Alex Kidd enquanto joga.

Produzido pela Maragato, Starship ainda não está totalmente finalizado, mas seu conteúdo mostra que ele tem muito a oferecer. Se você estava com saudades dos bons e velhos shooters “de navezinha” 2D, é certo que vai encontrar muita diversão. E o que é melhor: diversão gratuita, diretamente no seu browser (utilizando o Google Chrome), para você jogar quando quiser!

Envie o seu jogo para a ARKADE

Google Chrome | Shoot’em up | 1 jogador | Produtora: Maragato | Clique para jogar!





CLIQUE PARA OUVIR
O NOSSO PODCAST

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



BIOSHOCK

BIG DADDY

A mente insanamente criativa de Ken Levine e sua equipe da Irrational Games nos agraciou com Bioshock, uma das melhores franquias dos últimos tempos. Como toda grande franquia, Bioshock nos trouxe personagens emblemáticos, e um dos que mais se destaca na série são os tenebrosos Big Daddies.

Criações do brilhante médico e cientista Yi Suchong, os Big Daddies são parte de um projeto de segurança iniciado em Rapture, o Protect Program. Inicialmente conhecidos como Protectors, o objetivo dos primeiros modelos era basicamente manter a cidade a salvo, mas com a queda de Rapture, este objetivo acabou se modificando, e os Big Daddies agora deveriam fazer tudo para manter as Little Sisters à salvo.

O processo de criação de um Big Daddy envolve as mais bizarras cirurgias: seres humanos têm sua pele e seus órgãos vitais enxertados em um enorme traje de mergulho. Suas vozes são



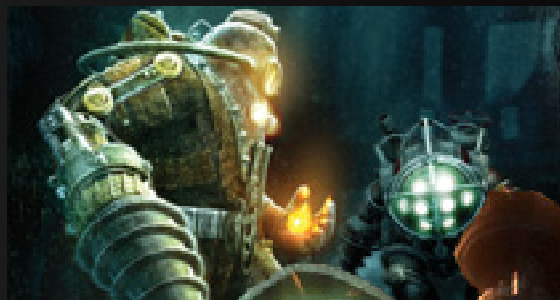
alteradas, e complexos de feromônios são injetados em seus corpos, para que eles possam atrair e proteger as Little Sisters enquanto elas coletam o precioso ADAM dos corpos.

Por não poder se comunicar da maneira tradicional, os Big Daddies possuem um elmo que apresenta uma substância bioluminescente capaz de demonstrar seu estado emocional baseado no que se passa em suas mentes, que se tornaram meras ferramentas sem vontade própria, e só respondem à estímulos específicos.

Embora existam diferentes tipos de Big Daddies, os mais famosos são os Bouncers, com seu traje pesadamente blindado e seu braço de broca. Eles ainda são capazes de controlar os plasmids, os tônicos produzidos com ADAM que concedem "super poderes" a quem os utiliza.

No segundo game da série, a Irrational inovou mais uma vez, e nos permitiu assumir o controle de diferentes modelos de Big Daddies, como o Subject Delta e o Subject Sigma.

Só quem já jogou Bioshock sabe o frio na barriga que dá encontrar um Big Daddy em um lugar escuro. Mesmo sem muita personalidade, estes caçadores (e defensores) implacáveis ganharam seu espaço no mundo gamer e na cultura pop, ajudando - e muito - a tornar a série Bioshock o fenômeno que ela é.





REVIEWS

Street Fighter x Tekken
Twisted Metal
Mass Effect 3
Asura's Wrath
Syndicate
I Am Alive

REVIEW

STREET FIGHTER X TEKKEN

Crossover bonito e inovador mostra por que a Capcom ainda é uma referência de qualidade no quesito jogos de luta 2D.

PC, X360, PS3 | Luta | 1 a 4 jogadores | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom



A Capcom é uma das empresas mais importantes e influentes no mercado de jogos de luta. Este prestígio - aliado à fama exorbitante da série Street Fighter - permite que a empresa se dê ao luxo de realizar os mais inusitados crossovers, colocando seus personagens para brigar com mascotes de outras empresas, da famosa Marvel à pioneira dos animes Tatsunoko. Agora, Capcom e Namco se encontram nos ringues. E acredite, a Capcom conseguiu de novo: Street Fighter X Tekken é um grande jogo.

Um grande jogo, com uma pequena história: para justificar algumas extravagâncias da jogabilidade e unificar estes dois universos tão distintos, a história de Street Fighter X Tekken gira em torno do Pandora Cube, um enorme cubo intergaláctico (que se parece

muito com o All Spark dos Transformers) que caiu na Terra junto com um meteoro. Por ser extremamente poderoso, o tal cubo vira alvo da cobiça de duas grandes organizações: a Shadaloo e a Mishima Zaibatsu.

E é basicamente isto que move a trama do game: todo mundo quer tirar uma casquinha do poder do Pandora Cube, e por isso, vai sair no braço. Uma história simples, mas ei, não esqueça que estamos falando de um jogo de luta, não de um RPG. Alguém aí realmente compra um jogo de luta esperando uma história épica e intrincada?

Geralmente o que esperamos de um game de luta é uma boa pancadaria, e isso a Capcom sabe fazer. Street Fighter X Tekken faz parte de um projeto maior, onde uma empresa "joga em casa" e a outra é "convidada". Jogando em casa, a Capcom utiliza a jogabilidade consagrada da série Street Fighter, mas arranja espaço para acrescentar boas novidades, e diversos modos de jogo até mesmo para um jogador novato, como tutoriais (onde o Dan nos ensina a jogar!) e o já conhecido sistema de missões.

Quem já jogou Street Fighter E Tekken deve saber que a mecânica deles é bastante diferente: Street Fighter é 2D, cheio de magias e golpes especiais, com um gameplay de chutes e socos divididos entre fraco, médio e forte. Já Tekken é um jogo 3D mais físico, que permite maior movimentação



pelos cenários e não possui magias: sua jogabilidade se apoia em agarrões e contra-ataques, realizados em um layout de botões que conta com socos e chutes divididos entre braço esquerdo e braço direito, perna esquerda e perna direita.

É interessante ver como os lutadores tridimensionais de Tekken foram levados com competência ao sistema de jogo 2.5D da Capcom. Muitos golpes continuam visualmente iguais, mas sua execução mudou, agregando o estilo "meia lua + soco/chute" de Street Fighter. Ao contrário do frenesi psicodélico de Marvel Vs. Capcom, este novo crossover segue uma linha mais "pés no chão", sem air combos de 40 hits ou saltos mirabolantes.







PLAYER1
56
Dhalsim
Law



Considerando que Tekken sempre apresentou um estilo de jogo mais técnico, pode se dizer que os personagens da Namco tiveram sua jogabilidade simplificada. Porém, o estilo de jogo dinâmico e acessível da Capcom sempre funcionou muito bem, e continua funcionando aqui. Fãs de Tekken provavelmente irão reclamar destas mudanças, mas vale lembrar que no vindouro Tekken X Street Fighter é a Namco quem "jogará em casa" e ditará as regras de gameplay.

Isso não quer dizer que não temos nem um pouco da essência de Tekken no game: o sistema de combates entre duplas remete ao clássico Tag Team Tournament e há uma preocupação maior em tornar os agarrões mais efetivos e indefensáveis. Além disso, se um personagem for derrotado, o round acaba, ele não será substituído mesmo que seu companheiro esteja com a energia cheia.

Sobra ainda espaço para novidades que não foram vistas nem em Street Fighter nem em Tekken. O Pandora Mode é uma delas: quando seu personagem estiver com a energia baixa, você pode sacrificar seu parceiro para dar uma turbinada no que sobrar, que contará com cerca de 8 segundos de barra de especial infinita para tentar virar a luta.



Embora pareça uma tática bem apelona, o Pandora Mode consegue agregar uma boa dose de estratégia aos combates: será que vale a pena sacrificar seu segundo lutador por meros 8 segundos de especial infinito? Não valeria mais a pena alternar entre os personagens na esperança de derrubar os adversários na raça? Serão estes poucos segundos tempo suficiente para uma virada no placar?

Temos ainda um sistema de combos extremamente amigável, onde combinações simples tipo "fraco + médio + forte + forte" causam um bom estrago, permitindo que mesmo o mais leigo dos jogadores consiga realizar alguns combos, que obviamente podem ser incrementados pelos mais experientes com golpes especiais e variações. Existe até a possibilidade de configurar um pequeno combo para um único botão, o que otimiza o início de uma super-sequência, mas consome uma parte de sua barra de especial.

Outra novidade que traz certa profundidade ao tradicional esquema de jogo

da Capcom é o Gem System. Não pense que esta é só uma reciclagem do sistema visto em Marvel Super Heroes: o Gem System de Street Fighter X Tekken mistura gemas de desempenho com gemas de suporte e pode ser bastante útil tanto para os novatos quanto para os jogadores mais habilidosos.

As gemas de desempenho (boost gems) são ativadas mediante certas ações durante a luta, melhorando temporariamente atributos como força, velocidade ou defesa. Já as assist gems funcionam passivamente durante toda a luta, facilitando a vida do jogador ao executar comandos como bloqueios e counters automáticos, mas consumindo a barra de especial.

Antes de cada luta, podemos acrescentar 3 gems na dupla de lutadores. Com isso, os jogadores experientes podem priorizar as boost gems que aumentam seus atributos, enquanto os menos familiarizados com a jogabilidade podem contar com as assist gems para darem uma força em comandos específicos.

Em se tratando de golpes especiais, Street Fighter X Tekken possibilita a execução de vários tipos de golpes: além do tradicional golpe especial solo de cada lutador (sim, os lutadores de Tekken também têm especiais!), temos ainda recursos como o Cross Arts onde os dois lutadores se unem para uma sequência pré-programada, e o Cross Assault, onde os dois lutadores entram em cena e são controlados simultaneamente (!), de modo que o jogador pode criar seu próprio combo especial.

Todas essas novidades juntas podem se tornar extremamente apelativas nas



batalhas contra o computador - que são bem fáceis -, mas deixam as batalhas contra outros jogadores (tanto online quanto offline) bem disputadas e empolgantes. Com um bom conjunto de gems equipado ou um Pandora Mode bem utilizado, é possível transformar o que seria uma derrota vergonhosa em uma vitória épica. Vale ressaltar que o game ainda permite que quatro jogadores se enfrentem em partidas dois contra dois.



Na parte técnica, não temos muita inovação: a Capcom segue aprimorando a já conhecida engine de Street Fighter IV, com suas bordas bem definidas e aquele jeito de pintura em nanquim que a gente já conhece. Os cenários possuem muitos detalhes e referências aos títulos de ambas as franquias. As expressões faciais dos lutadores estão

bem exageradas, já as cenas em CG estão deslumbrantes.
O áudio acompanha a qualidade do vídeo, com um narrador empolgado, dubladores que cumprem seu papel, músicas bacanas (mas nem tão marcantes), e todos os gritos, porradas e "hadoukens" que um game deste tipo deve ter.

Vale ressaltar que a versão Playstation 3 do game possui alguns personagens exclusivos, como Cole (de InFamous),Toro e Kuro (mascotes da Sony no Japão). Uma dúzia de outros personagens (entre eles Blanka, Sakura, Mega Man, Bryan, Christie e Pac-Man) serão vendidos via DLC para todas as plataformas.

Mesmo quem é fanboy de outros games de luta não pode negar: Street Fighter X Tekken é um grande jogo. Com um estilo de jogo que transporta de maneira competente lutadores do mundo 3D para o 2.5D, um bom elenco e um punhado de boas novidades no gameplay, Street Fighter X Tekken merece ser jogado não só pelos fãs destas duas grandes franquias, mas por qualquer fã de um bom jogo de luta. E que venha Tekken X Street Fighter!



Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★☆

+ Novidades no gameplay
+ Vários modos de jogo
+ Controles acessíveis
− Lag no modo online

Nota final: 90

A revista ARKADE faz parte da:



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

Faça parte você também da maior associação de games do Brasil

secretaria@acigames.com.br

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



REVIEW

TWISTED METAL

Depois de um longo descanso, a série Twisted Metal retorna em grande estilo, com um jogo sádico que diverte como nos velhos tempos.

PS3 | Combate Veicular | 1 a 16 jogadores | Produtora: Eat Sleep Play | Publisher: Sony



A geração Playstation 1 nos brindou com ótimos games de batalha de veículos, um gênero que, sabe-se lá por quê, não envelheceu bem, e foi gradativamente perdendo espaço no mercado, mas não no gosto dos gamers saudosistas. Muito tempo depois do último lançamento da série, eis que o criador da franquia, David Jaffe, reinventa a série no Playstation 3, e entrega um game tão divertido e viciante quanto os de antigamente.

Embora apoie-se na mesma trama de sempre - Calypso organiza um insano torneio de combate veicular e concederá um desejo ao campeão - o game já de cara traz uma mudança que vai desagradar a maioria: temos apenas três personagens selecionáveis. Figuras clássicas da série como Mr. Slam, Thumper e Outlaw foram deixados de lado, e o foco agora é em Sweet Tooth, Mr. Grimm e Dollface. Nos modos multiplayer, um quarto personagem (Preacher) aparece, mas ele não possui sua própria história na campanha.

Este corte no elenco foi feito para tentar dar mais profundidade aos que restaram, contando suas histórias através de belas e perturbadoras cenas em live-action. Embora sejam personagens interessantes, suas histórias estão longe de serem assim tão profundas, e após terminar a campanha principal - dividida em três atos - fica aquela sensação de que o jogo poderia oferecer mais.

Felizmente, diversos pilotos ficaram de fora, mas seus veículos não. Temos

muitos veículos antigos - e alguns novos - a disposição dos três pilotos. Isso significa que o Sweeth Tooth, por exemplo, não precisa necessariamente utilizar apenas seu clássico furgão de sorvetes, podendo pilotar o estiloso Crimson Fury, o enorme carro-tanque Warthog e até mesmo o helicóptero Talon sem problemas. Você pode alterar a cor do seu veículo, mas este é o máximo de customização que o game permite.

Cada veículo possui suas próprias armas especiais e estatísticas que mantém a franquia ancorada no bom e velho esquema arcade. As armas exclusivas apresentam algumas novidades bem interessantes: o helicóptero Talon, por exemplo, possui um enorme imã para puxar os inimigos e soltá-lo das alturas. Sweet Tooth, pode ainda se transformar em um robô gigante no melhor estilo Transformers, recurso que alguns dos chefes - como a gigante Iron Maiden - também podem utilizar e que resulta batalhas estranhas, mas literalmente grandiosas.

Uma adição nem muito bem-vinda são as corridas: Twisted Metal nunca foi um jogo de corrida, mas um jogo de destruição de veículos. Logo, estas corridas tradicionais não acrescentam nada ao game, e ainda podem se tornar bem frustrantes, pois a jogabilidade tipicamente arcade do game não combina com uma dirigibilidade precisa.







Fora estes momentos, o grosso da jogabilidade permanece essencialmente o mesmo, o que torna o jogo bastante acessível para quem acompanha a série há tempos. A física continua tão exagerada quanto antes, e os diversos elementos destrutíveis nos enormes cenários tornam a destruição ainda mais intensa e divetida. Afinal, para que desviar de uma casa quando você pode simplesmente passar por dentro dela?

O novo Twisted Metal ganhou um robusto - e merecido - sistema de jogo multiplayer, que pode ser curtido tanto em tela dividida (para até quatro jogadores) quanto via LAN ou online via PSN. Como temos poucos pilotos, somos apresentados a um novo estilo de jogo baseado em gangues: cada um dos personagens possui sua gangue, que é composta de sósias, cujo único objetivo é destruir as gangues rivais.

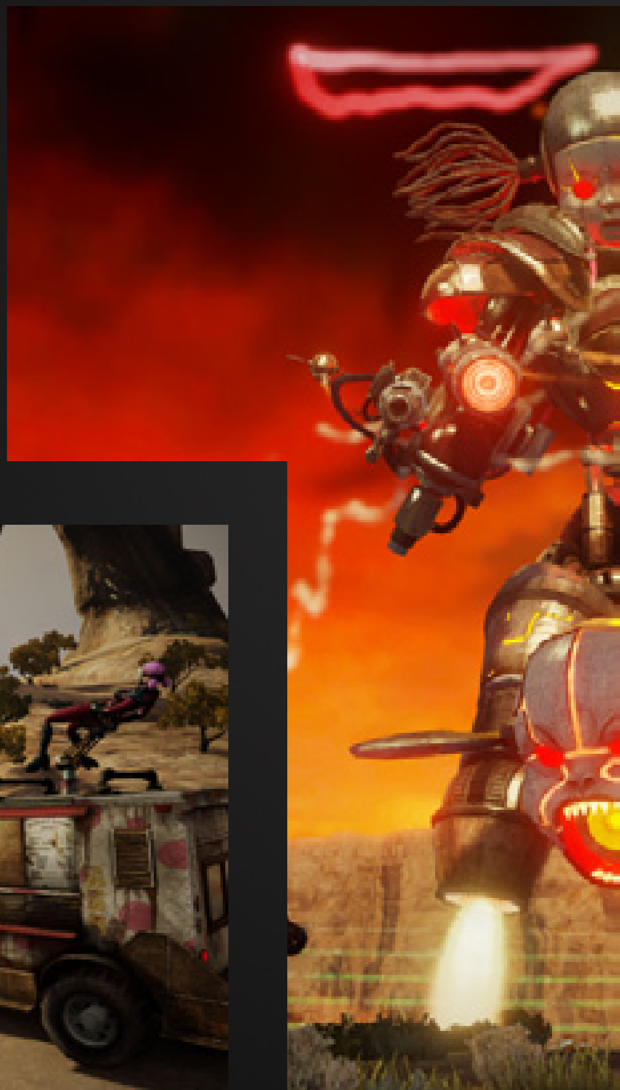




O game apresenta diversos modos de jogo online, alguns extremamente disputados e divertidos. Jogando online, a carnificina rola entre até 16 jogadores simultâneos, divididos em quatro gangues. Modos de jogo tradicionais como Deathmatch e Team Deathmatch estão presentes, mas outros modos de jogo mais criativos como o Nuke se destacam.

O modo Nuke é basicamente uma versão sádica do Capture the Flag: cada equipe possui uma enorme estátua que deve ser destruída pelos rivais. Mas tiros comuns não surtem efeito, e para destruir a estátua inimiga, você deverá capturar o líder da outra gangue, arrastá-lo pelo asfalto e dispará-lo preso a um míssil, que deve ser controlado manualmente para acertar a estátua.

A parte técnica de Twisted Metal é competente. O game está longe de ser o mais bonito do Playstation 3, mas oferece gráficos que possuem uma identidade bem típica da série, tudo com muitos elementos destrutíveis e explosões pirotécnicas bastante realistas. Alguns bugs acabam aparecendo aqui e ali, mas não é nada que comprometa seriamente a experiência.







A trilha sonora está mais roqueira do que nunca, pois além de uma boa leva de músicas compostas exclusivamente para o game, traz clássicos de grandes nomes como Judas Priest, Iggy Pop, Wolfmother, Rob Zombie e Sammy Hagar. As dublagens são sádicas e inspiradas, e as explosões, gritos e tiros ressoam com força total em um bom sistema de som.

Dada a curta duração da campanha solo, é fácil perceber que este novo Twisted Metal foi claramente pensando na jogatina multiplayer. A boa notícia é que todos os modos de jogo multiplayer funcionam muito bem, lembrando-nos de por que esta franquia é tão querida. Fãs da série, podem vir sem medo: o novo game não é perfeito, mas está mais divertido do que nunca.



Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★½

+ Bons modos de jogo multiplayer
+ Diversão old school
− Campanha principal curta
− Poucos pilotos

Nota final: 85

MASS EFFECT 3

Pode respirar aliviado: Mass Effect 3 é um grande jogo, e encerra de maneira grandiosa uma franquia que só melhorou a cada novo jogo.

PC, X360, PS3 | Ação | 1 a 10 jogadores | Produtora: Bioware | Publisher: EA



Chegou a hora. Após uma consideravelmente longa espera, os milhões de Shepards de todo o mundo enfim podem salvar a Terra da ameaça dos Reapers. Mass Effect 3 entrega o desfecho épico que uma série épica merece, brindando os jogadores com um sistema de jogo acessível, uma história imersiva e (surpresa!) um modo multiplayer que funciona muito bem!

Antes de começar a jogar Mass Effect 3, tenha em mente que a trama do game vem sendo cuidadosamente construída desde o primeiro jogo (lançado em 2007), ou seja, se quiser desfrutar de toda a profundidade que ela oferece, é altamente recomendável que você tenha jogado os capítulos anteriores da série. Vamos tentar entregar o mínimo de spoilers possível no decorrer da resenha, mas, fique avisado que eles podem aparecer.

A trama do game começa diretamente após o DLC “The Arrival”, de Mass Effect 2. Os Reapers chegaram à Terra e não estão fazendo a menor cerimônia para destruir nosso planeta. Diversos países estão sendo bombardeados, milhões de pessoas inocentes estão morrendo. E isso não é só na Terra: o ataque dos Reapers está dizimando dezenas de outros povos da galáxia, e é por isso que sua missão no game é criar uma aliança com todas as raças possíveis, para criar uma força capaz de chutar o traseiro dos Reapers de uma vez por todas.

Para ajudar os jogadores menos experientes nesta briga, a Bioware se

preocupou em fazer de Mass Effect 3 um game acessível para diferentes tipos de jogador. Antes mesmo de começar sua campanha, você deve deixar claro qual é o seu perfil: você quer jogar um RPG, um shooter de ação, ou quer dar mais ênfase à história?

Estas escolhas podem soar genéricas, mas alteram bastante o andamento do jogo: no modo RPG (que é o padrão da série), tudo é customizável e você participa ativamente dos diálogos, fazendo escolhas que alteram o rumo da trama. No modo Action, as escolhas e level ups são feitos automaticamente (conversas viram cutscenes), permitindo que o jogador mantenha sua atenção nos intensos tiroteios, que ficam sutilmente mais desafiadores. Por fim, o modo Story facilita consideravelmente as batalhas e automatiza os level ups, deixando que o jogador participe dos diálogos e possa acompanhar o desenrolar da trama sem se incomodar (muito) com batalhas e outros detalhes.



Escolha feita, você deverá então decidir qual é a classe do seu (ou sua) Comandante Shepard. Uma boa notícia é que não há mais a restrição de armas e equipamentos por classe, o que muda é apenas o número de armas que cada classe pode carregar.

Aliás, sempre que puder você deve gastar algum tempo evoluindo não apenas suas habilidades, mas também suas armas e as de seus companheiros. A customização de armas permite que você deixe-as adequadas ao seu estilo de jogo, bem como influencia bastante a efetividade de sua equipe nos combates. Poderes bióticos e demais habilidades também podem (e devem) ser melhorados com frequência.

Vale lembrar que você pode recuperar o save de seu Comandante Shepard dos games anteriores para o novo jogo. Há uma falha ocorrendo neste ponto, que não permite que o jogador mantenha a aparência de seu personagem, mas estamos torcendo para que a Bioware lance um patch de correção em breve.

No novo game, as escolhas não estão tão voltadas aos Paragon e Renegade Points. Há um novo medidor - o Galactic Readiness Rating - que mostra quão preparado você está para a batalha final. Seja respondendo perguntas, completando missões ou explorando planetas em busca de recursos, tudo o que você faz afeta este



medidor, indicando como suas atitudes estão afetando a percepção dos outros povos em relação à sua causa pela salvação da Terra.

Apesar deste caráter mais universal, Mass Effect 3 ainda oferece uma experiência extremamente pessoal e emocionante, pois quase todo lugar por onde você passar trará um rosto conhecido; toda missão envolve um personagem com quem você se importa. O poder destrutivo da guerra é mostrado em detalhes chocantes, com a morte de inocentes e a marcante ausência de companheiros que você por ventura perdeu em batalhas dos games anteriores.

Embora a história seja a cereja do bolo em Mass Effect, é evidente a evolução do game em sua parcela de ação: a mecânica dos combates - que já havia melhorado muito do primeiro para o segundo jogo - volta mais refinada do que nunca, e não fica atrás de shooters de elite como Gars of War, por exemplo.



Novos comandos e animações foram inseridos para deixar a mobilidade mais fluida durante os tiroteios! Temos apenas um problema no layout do controller: há um só botão para realizar diferentes ações - como se esquivar, buscar cobertura ou juntar um item. Por isso, não serão raros os momentos em que você acabará sendo alvejado porque, ao invés de se esconder dos tiros, Shepard ficou desprotegido enquanto juntava um item.







A exploração pelo espaço também recebeu mudanças, tornando-se muito mais desesperadora. No controle da nave Normandy, você poderá enviar pulsos de energia, chamados que, se respondidos, indicam que há alguém interessado em lhe ajudar. Porém, cada pulso que você envia faz com que os Reapers descubram seu paradeiro. Se você extrapolar na utilização deste recurso (há um painel indicativo para lhe mostrar quão “procurado” você está), o inimigo cairá duramente em seu encalço, em uma injusta perseguição que pode acabar em um frustrante e precoce Game Over.

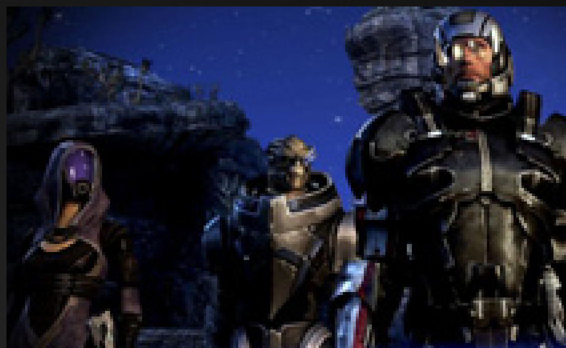
A campanha principal do game provavelmente vai roubar mais de 50 horas da sua vida, mas serão horas muito bem gastas. A história princi-



pal é dinâmica e envolvente, mas, mesmo com a destruição iminente do planeta, você sempre pode dar uma passadinha na Citadel para cumprir alguma sidequest. Vale lembrar que de acordo com suas ações e seu Readiness Rating, algumas missões podem simplesmente sumir do mapa, então é recomendável que você faça tantas quanto puder assim que elas aparecerem.

Como de praxe, você pode ainda gastar um tempo flertando e se relacionando com seres das mais variadas espécies. Afinal, o fim do mundo pode esperar você aliviar o stress passando uma cantada (e fazendo muito mais!) com aquela Asari bonitinha em quem esteve de olho desde o game anterior!

Na parte técnica, Mass Efect 3 honra a qualidade da franquia. Os gráficos continuam bonitos como sempre, com cenários e iluminação que, embora possuam sua própria identidade, remetem a clássicos do cinema de ficção. Houve um cuidado especial para deixar animações e expressões faciais o mais realistas possível. O som continua se destacando, e com um bom



subwoofer, você irá tremer o vidro das janelas sempre que um Reaper atacar. Além disso, o cuidado da Bioware na escolha de bons dubladores faz toda a diferença no impacto emocional da trama.

Emoção esta que está presente nos menores detalhes: a Bioware fez um trabalho incrível em tornar o universo de Mass Effect 3 realmente vivo e imersivo. Andando pela Citadel você pode ouvir trechos de conversas e relatos de guerra, presenciar o sofrimento de NPCs que perderam entes queridos, ou o desespero daqueles que já perderam as esperanças. Por mais que estejam ali apenas para fazer isso, estes personagens conseguem dar vida ao game, pois todos estes pequenos dramas, juntos, constroem um grande ecossistema que passa melhor a noção das consequências de uma guerra do que qualquer FPS que você já jogou.

O polêmico modo multiplayer não é nada revolucionário, mas agrega valor à um game que já seria bom mesmo sem isso. Semelhante ao modo Horda de Gears of War, neste modo você escolhe um mapa e encara ondas de



inimigos na companhia de mais três amigos. Todas as classes do jogo single player estão presentes e são passíveis de upgrades, e sua efetividade na limpeza de áreas hostis neste modo de jogo até lhe rende pontos no medidor Readiness Rating da campanha principal.

Mass Effect 3 é definitivamente um desfecho digno, emocionante e épico para a série. A possibilidade de diferentes finais - e a magnitude deles - certamente vai render meses de discussão em fóruns de todo o mundo. Com uma jogabilidade que melhora quase todas as mecânicas já conhecidas, uma história poderosa e um alto nível de acessibilidade, o game tem tudo para agradar todo tipo de jogador, especialmente aqueles que já estão familiarizados com este universo e seus incríveis personagens.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★
Áudio	★★★★★

+ História épica
+ Jogabilidade variada
+ Multiplayer
− Layout dos botões

Nota final: 92

ASURA'S WRATH

Jogabilidade pífia transforma título potencialmente épico em um grande filme animado, onde somos mais espectadores que jogadores.

X360, PS3 | Ação | 1 jogador | Produtora: CyberConnect2 | Publisher: Capcom



Asura's Wrath, o "God of War do Oriente", não se parece em praticamente nada com God of War. Na verdade, ele não se parece com quase nada que você já jogou. Apostando na dinâmica e os exageros de um anime com um belo visual, a Capcom sem dúvida lançou algo único. O problema é que Asura's Wrath foi feito mais para ser assistido do que para ser jogado. Se o título é bom como filme animado, como jogo ele deixa, e muito, a desejar.

A trama do game lembra um pouco a de God of War, afinal temos um semideus traído e revoltado em busca de vingança. Mas, a Grécia antiga dá espaço à uma versão estilizada do oriente, com máquinas futuristas dividindo espaço com prédios feudais e divindades com grandes egos e planos mirabolantes.

Neste cenário, nosso protagonista, o general Asura, é acusado pelo assassinato do imperador que ele deveria

proteger. Na sequência, sua esposa é morta, sua filha é raptada e, após apanhar um bocado, Asura é jogado para a Terra onde permanece enterrado por milênios. Quando ele é finalmente despertado, está com raiva, muita raiva. E vai caçar seus antigos companheiros enquanto busca pistas de sua filha desaparecida.

Histórias de vingança estão longe de ser algo novo no mundo dos games, mas a de Asura's Wrath consegue ser interessante graças ao rico universo do game, que apresenta uma realidade rica e fantástica, colocando personagens fortes em situações empolgantes, tudo inserido em um mundo que mistura elementos de arquitetura oriental clássica com naves e instalações futuristas.

O visual do game - um cel-shaded carregado, meio borrado, que parece feito com nanquim - agrega muito valor a este panorama, com personagens tão belos quanto extravagantes; belas paisagens repletas de edificações colossais e deuses e demônios que misturam elementos típicos da cultura hindu com traços orientais. Asura's Wrath definitivamente é um jogo onde o visual faz toda a diferença e concede uma personalidade marcante ao conjunto da obra.

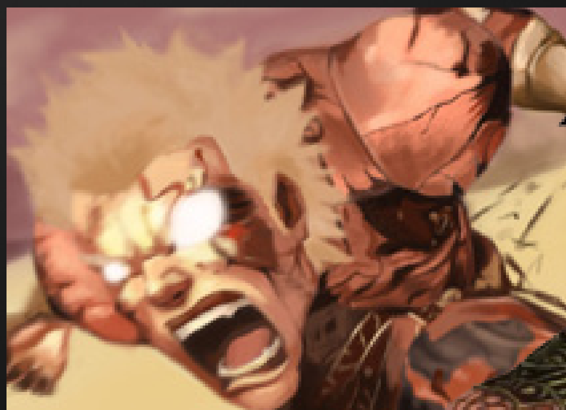
Outra coisa marcante em Asura's Wrath é o exagero. Existem coisas no game que deixariam o mais nonsense dos animes com inveja. Mas, estes exageros acabam se tornando coerentes dentro da realidade fantástica do game e, depois das primeiras horas, um vilão empunhando um espada com mais de 380 mil quilômetros de comprimento vai parecer algo absolutamente normal.



O áudio de Asura's Wrath também faz bonito. As dublagens mantém o clima exagerado e raivoso que o game demanda, com discursos megalomaníacos e frases de efeito que soariam ridículas fora de contexto, mas, novamente, são condizentes com o conjunto da obra. A trilha sonora mantém a adrenalina em alta, com temas épicos misturados à faixas com uma pegada mais roqueira.

Bom, mas o fator determinante em um jogo é a jogabilidade, certo? E este é o ponto mais controverso de Asura's Wrath. O jogo se apoia muito - muito, mesmo - em um estilo de jogabilidade que muita gente não gosta: os quick time events.





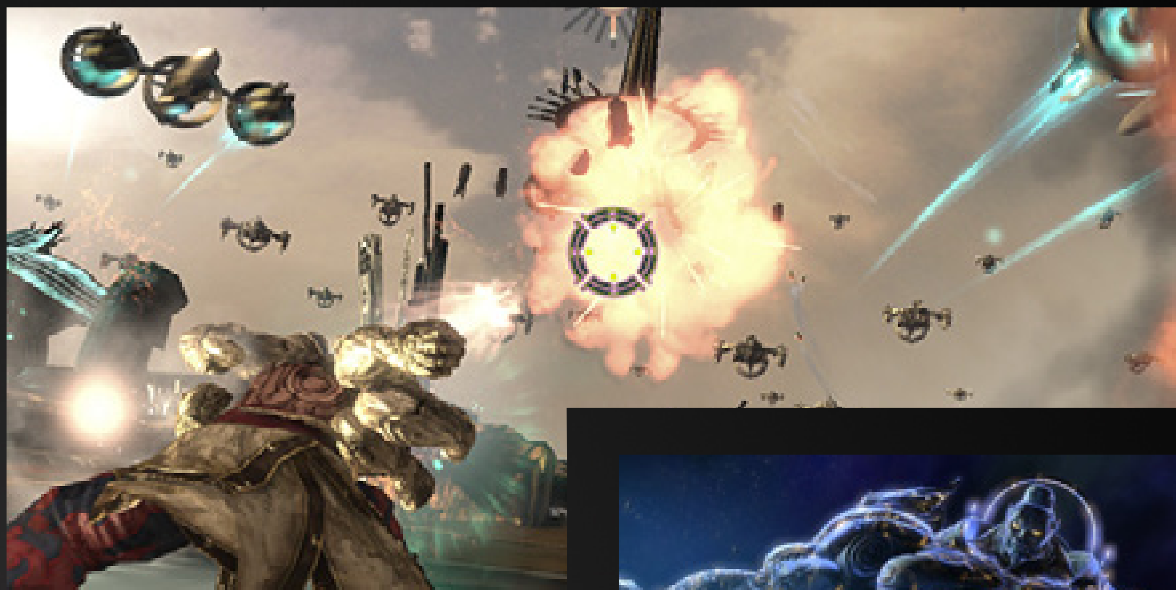


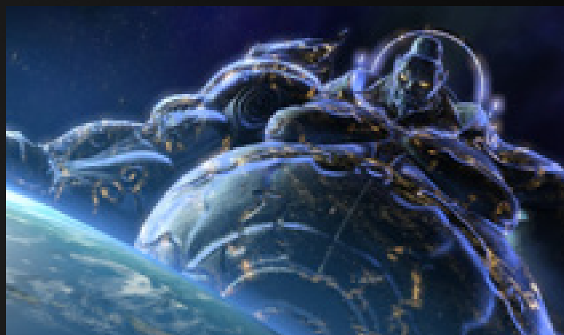
Falando sério, poucos são os momentos em que você realmente joga: a maior parte do jogo consiste basicamente em assistir longas e raivosas cutscenes, apertando um botão aqui outro ali de vez em quando, de acordo com o que aparece na tela.

Isso pode ser um pouco frustrante no final das contas, afinal, quem compra um game, compra para jogá-lo, não para assisti-lo! É claro que existem dezenas de outros games dominados por cutscenes e quick time events - Metal Gear Solid e Heavy Rain, por exemplo - mas em ambos os casos você joga bastante entre uma coisa e outra. Em Asura's Wrath não. Na maior parte dos 18 capítulos do game, batalhas titânicas são resolvidas com o apertar de um ou dois botões na hora certa.

Desde God of War que os famigerados quick time events estão em alta, mas Asura's Wrath usa-os demais: há um quick time event para socar o inimigo, outro para se esquivar de seu ataque, outro para afastar as pernas (?!) e assumir uma postura defensiva... o jogador não possui liberdade criativa nenhuma, sempre tendo de seguir as instruções da tela.

A impressão que fica é que faltou um pouco de balanceamento: a Capcom e a produtora CyberConnect2 parecem ter se preocupado em deixar o desenrolar da trama bem dinâmico - e ele de fato é, com sua divisão episódica que sempre traz uma recapitulação para manter a história fresca na memória -, mas esqueceram de colocar um pouquinho mais de partes jogáveis entre uma cutscene e outra.





Temos um pouco de shooter on rails e beat ‘em up em alguns momentos,mas a enorme falta de interação entre jogador e jogo faz com que esta variedade pareça uma desculpa, usada para mascarar a falta de uma jogabilidade realmente sólida e interessante. Em sua raiva descontrolada, Asura realiza feitos realmente épicos, mas o jogador não, pois não suou a camisa, não criou uma estratégia, apenas apertou três ou quatro botões na hora certa.

Se fosse um filme estilo anime, Asura’s Wrath sem dúvida seria épico, pois conta com cenas de ação de tirar o fôlego, personagens fortes e uma história explosiva. Assistir tudo isso passivamente, com pipoca e refrigerante, é algo que funcionaria bem. Mas do jeito que está, com uma pitadinha de jogo aqui outra ali, a coisa não funciona. Asura’s Wrath esbanja estilo, mas peca no princípio mais básico de um jogo: a interatividade.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★½☆☆
Áudio	★★★★☆

+ Visual incrível
+ História e personagens fortes
- Falta de interação

Nota final: 68

REVIEW



SYNDICATE

Longe de se parecer com o game original, Syndicate peca em sua campanha, mas ganha pontos com seu modo cooperativo divertido e desafiador.

PC, X360, PS3 | FPS | 1 a 4 jogadores | Produtora: Starbreeze Studios | Publisher: EA



O Syndicate original foi um clássico que marcou época. Com mais estratégia do que tiroteios, o game apresentava uma trama interessante, com missões inteligentes espalhadas em um futuro cyberpunk visto de perspectiva isométrica. Quase 20 anos depois, o remake de Syndicate chega na forma de um FPS que dificilmente se tornará tão marcante e, como diversos outros jogos de tiro em primeira pessoa, vale mais pelo multiplayer do que pela campanha principal.

O que é bem estranho, afinal, a Electronic Arts prometeu se manter fiel à trama do game original. O conceito, permanece o mesmo: em um estiloso futuro cyberpunk, grandes corporações - os tais sindicatos - dominam o mundo, graças aos chips especiais que implantam na cabeça das pessoas. Detém mais poder quem possui mais pessoas sob sua influência, de modo que os sindicatos vivem em guerra para angariar novos “seguidores”.

Ao invés de assumir o comando de uma pequena tropa - como no game original -, neste Syndicate FPS você é Miles Kilo (que nome é esse?), um agente novato do sindicato Eurocorp que está participando dos testes de um novo chip neural, o revolucionário DART 6.

Este novo chip concede inúmeras habilidades sobre-humanas ao seu usuário, como a capacidade de enxergar através de paredes, desacelerar o tempo (o que soa como uma desculpa

para incorporar efeitos de bullet time, mas tudo bem), hackear e acessar os chips da cabeça de outras pessoas, entre outras.

No decorrer da campanha - que dura pouco mais de 6 horas - seu objetivo será basicamente entrar na cabeça de determinados alvos, matando milhares de pessoas no processo, inclusive civis inocentes, se quiser. O roteiro tenta soar profundo, levantando questões morais sobre a matança, mas não se iluda: não há muito tempo para questionamentos filosóficos em um mundo onde agentes super poderosos querem estourar sua cabeça.







Por soar genérica, a campanha individual até diverte, mas definitivamente não apresenta nada de novo. A coisa melhora na mini campanha multiplayer, onde quatro jogadores assumem o papel de agentes de classes distintas, e o sucesso das missões depende não só da habilidade, mas também da química entre os jogadores. Não temos modos de jogo multiplayer tradicionais como Deathmatch ou Capture the Flag, mas isso pode ser encontrado em praticamente qualquer outro jogo FPS, logo, a Starbreeze merece créditos pela ousadia.

Neste modo, o jogo remete um pouco ao clássico de 1993, pois no game de estratégia, devíamos comandar uma equipe de quatro agentes com habilidades distintas. Mas aqui você não controla a equipe, e a imprevisibilidade das ações de seus companheiros de grupo tornam as coisas bem divertidas e imprevisíveis. O teor de algumas missões - como furtar equipamentos de outro sindicato para levá-lo até sua base - torna o trabalho em equipe mais do que necessário, obrigatório e recompensador.

Por não ficar preso a uma história, este modo de jogo é bem mais interessante. Funciona como um “dia de trabalho” na vida de de um agente: junte um grupo, cumpra uma missão, e pronto. Nada de enrolação, nada de filosofia, apenas você, seu time, e uma missão a ser cumprida. Uma pena que este modo de jogo conte com poucas missões: são apenas nove mapas, que podem ser revisitados em diferentes níveis de dificuldade. Algumas missões são releituras de missões do game original de estratégia, o que agrega certa nostalgia para os veteranos na série.



O grosso da jogabilidade de Syndicate segue a mesma linha dos demais FPS, com a diferença de que aqui temos algumas armas futuristas que fogem um pouco dos padrões. O destaque vai para as habilidades que o tal chip DART 6 concede aos agentes. Usando-as com sabedoria, elas até trazem uma pitada da estratégia do game original aos tiroteios frenéticos deste remake.

A mecânica - chamada de breach - permite que você hackeie os chips de seus inimigos, podendo fazer com que eles se matem, ou atirem nos próprios companheiros - recurso herdado do bizarro Persuadotron do game anterior.

Quem adota uma postura defensiva em games do tipo vai se deliciar, tentando fazer com que os inimigos matem uns aos outros sem precisar gastar muita munição. O breach ainda é muito útil para destrancar portas, reprogramar turrets adversários para que elas "joguem no seu time" ou desabilitar escudos de certos tipos de adversários.

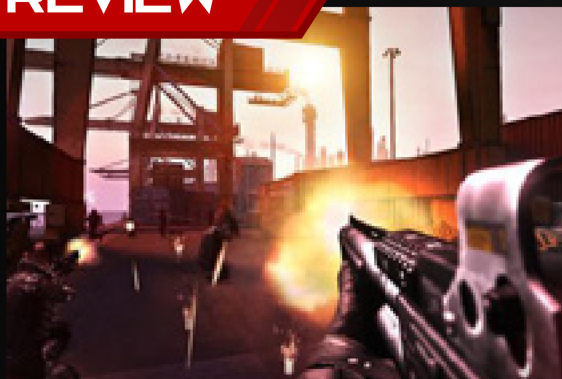
O DART 6 ainda oferece outros benefícios no campo de batalha: uma habilidade específica funciona com um raio x, tirando todas as cores do cenário para evidenciar todos os adversários em cor laranja, revelando suas localizações mesmo atrás de obstáculos.

Enquanto vê o mundo desta forma, você ainda ganha um efeito bullet time para mirar melhor, e sua energia se preenche com mais rapidez. Esta habilidade é indispensável para a resolução de pequenos puzzles e para descobrir os pontos fracos de algum chefe.



Novamente o modo cooperativo leva vantagem, pois apresenta habilidades destraváveis do DART 6 que não existem na campanha solo. Conforme ganha research points, o jogador pode customizar seu agente da maneira que preferir, para transformá-lo na máquina de matar mais adequada ao seu estilo de jogo.





Os gráficos de Syndicate não são os mais belos já vistos em um FPS, mas com certeza surpreendem. Em um estilo que lembra filmes como Minority Report, há muita iluminação azul, e muitos tons de cinza que deixam qualquer sala com uma aparência fria. Porém, outros momentos parecem inspirados em Mirror's Edge, com cenários repletos de cores quentes e um brilhante céu azul.





O som do game apresenta dublagens inspiradas - com um time de dubladores que conta com atores famosos, como Bryan Cox e Rosario Dawson -, tiros convincentes e uma trilha sonora minimalista, que pontua muito bem os momentos em que se faz presente. Os sons ambientes são cheios de barulhinhos , bipes e cliques que ajudam a compor a atmosfera futurista proposta.

Quem esperava algo mais fiel ao clássico poderá sair um pouco decepcionado, pois muito pouco foi aproveitado na maior parte deste remake, que é muita ação e pouca estratégia. O game apresenta algumas boas sacadas, que conseguiriam tornar o conjunto da obra melhor, se fossem incorporadas à campanha principal de maneira mais abrangente. O multiplayer cooperativo do game com certeza vale mais do que a campanha, o que deixa aquela impressão (bem comum em jogos FPS) de que a empresa só se preocupou com o multiplayer.

Ainda assim, é fato que os fãs do gênero FPS vão encontrar diversão aqui, pois Syndicate tem quase tudo o que um shooter moderno deve ter, com alguns recursos interessantes que fazem o game valer a pena, especialmente em seu modo cooperativo, que traz missões variadas e interessantes para serem cumpridas com os amigos.



Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★★☆

+ **Modo multiplayer**
+ **Criativo sistema breach**
− **Campanha rasa**
− **Bem diferente do game original**

Nota final: 75

I AM ALIVE

Com boas ideias e um bom custo-benefício, Ubisoft entrega uma experiência imersiva e desafiadora de sobrevivência em um mundo devastado.

X360, PS3 | Aventura | 1 jogador | Produtora: Darkworks | Publisher: Ubisoft

I Am Alive é um jogo que honra o nome que tem. Anunciado no já longínquo ano de 2008 com um incrível trailer em computação gráfica, o game ficou engavetado por um bom tempo. Em meados do ano passado, eis que I Am Alive ressurge bastante modificado: o que seria um grande lançamento em disco se tornou um jogo menor, de orçamento mais modesto, para ser vendido digitalmente. Felizmente, a premissa permaneceu intacta, e o game consegue oferecer uma profunda e reflexiva experiência de sobrevivência.



A trama de I Am Alive se passa um anos após "O Evento", um cataclisma misterioso de proporções titânicas que isolou todo um continente do resto do mundo (se é que há resto do mundo). Neste cenário desolado, você é um personagem inicialmente sem nome, que deve basicamente sobreviver enquanto busca sua família, desaparecida após a tragédia.



Esta missão principal acaba se ramificando em diversas sidequests, pois os demais sobreviventes que você encontra têm pistas e coisas interessantes para lhe contar, desde que você cumpra suas demandas. Já de início você encontra uma garotinha desamparada, que deve ser levada em segurança para seu pai, que se comunica com nosso protagonista via rádio.



Chegando lá, você encontra outros sobreviventes, que irão lhe pedir ajuda para fazer outras coisas, e assim sucessivamente, em uma cadeia de eventos que inevitavelmente irá te

levar até seu objetivo, mas com certeza não pelo caminho mais curto.

Obviamente, o mundo de I Am Alive não é feito apenas de NPCs bonzinhos lhe pedindo coisas: existem gangues de sobreviventes que deixaram todo e qualquer escrúpulo para trás, e não hesitarão em matar alguém para conseguir suprimentos. Você também deverá matar para sobreviver e para tanto, conta basicamente com três armas: uma pistola, um machete e um arco-e-flecha.

A pistola possui munição bem escassa, mas pode ser utilizada apenas para intimidar os inimigos e fazê-los se render. Infelizmente, esta interessante mecânica de blefe não funciona como deveria: ao apontar a pistola para um inimigo, ele levanta as mãos e se rende, mas assim que você abaixar a arma, ele vai te atacar. Aponte novamente a pistola e ele se renderá de novo, o que torna uma situação potencialmente imprevisível totalmente mecânica e artificial.

Como somente intimidá-los com a pistola não resolve, você terá de dar uma coronhada para terminar o serviço e deixar todo mundo no chão. Alguns sobreviventes do bem ainda protegem seus territórios com armas e deixam você passar se não forem incomodados, mas nem experimente levantar sua arma para eles, ou vai tomar chumbo.









Além da pistola, com o machete você pode arquitetar uma aproximação mais estratégica e tentar um Surprise Kill, o que adiciona uma bem-vinda pegada stealth ao jogo. As limitadas flechas do arco-e-flecha podem ser recuperadas do corpo dos inimigos, um recurso muito bacana que te faz pensar duas vezes antes de desperdiçar um tiro.

Mas o combate é apenas uma parte da sobrevivência, a outra é a exploração: I Am Alive conta com belos e desolados cenários que são verdadeiros parques de diversões para quem gosta de explorar cada cantinho em busca de itens e surpresas. A proposital falta de cores da cidade é acompanhada de uma pesada névoa cinza, que limita seu campo de visão e obriga-o a ir sempre mais alto, pois a alta concentração de pó no nível do chão é letal para os seres humanos.

A mecânica de exploração do game baseia-se em escaladas - mais ou menos como em Uncharted - mas apresenta um sistema de stamina que faz toda a diferença: correr, escalar e se dependurar gastam sua stamina, que só pode ser recuperada com itens, ou descansando um pouco em chão firme.

Porém, algumas escaladas (geralmente opcionais) não possuem paradas estratégicas, obrigando o jogador a traçar uma rota por onde sua stamina não acabe no meio do caminho. Sua stamina está acabando e falta pouco para subir? Na hora do desespero, uma música (que incita o pânico!) diz

que você pode fazer um button mash para tentar terminar o percurso sem cair para a morte, mas ao fazer isso - caso sobreviva - você perderá um grande pedaço da sua barra de stamina, o que afeta drasticamente seu desempenho em situações futuras.



Este senso de urgência faz com que a exploração de I Am Alive seja dramática e desafiadora: você sempre vai querer subir mais, mas nem sempre irá conseguir, por falta de stamina. Munição, itens de energia (sua barra de energia não se recupera automaticamente) e outros recursos geralmente estão em lugares estrategicamente altos, que irão testar sua perícia e controle da stamina.



Se você morrer, terá de gastar um retry, um item (pois é, um item!) que lhe permite começar novamente do último checkpoint. O sistema de checkpoints é meio confuso e as vezes te joga mais para frente do local onde você estava. Se acabarem seus retries, você deve começar o capítulo novamente. Aliás,Por ser dividido em capítulos, se sua morte não for muito no final de um trecho, pode ser uma boa ideia simplesmente começar o capítulo novamente para não se frustrar com os checkpoints mal distribuídos.



I Am Alive tenta passar um sentimento constante de desolação e sobrevivência. Vez ou outra algum sobevivente irá lhe pedir um item importante. Você também precisa daquele item,

mas vai ter coragem de negá-lo a uma mãe de família desesperada? Estes pequenos dilemas morais tornam o jogo bastante imersivo, pois mostram a importância da união em um mundo devastado.

Em sua parte técnica, I Am Alive oferece bons gráficos para um game comercializado digitalmente, com belos efeitos de iluminação e um visual propositalmente granulado de alto contraste. Os cabelos dos personagens e algumas animações são bem estranhas, mas os amplos cenários em ruínas que possuem diversos níveis compensam estes deslizes. A trilha sonora é inexistente na maior parte do tempo, o que fortalece a sensação de desolação, que fica ainda mais pronunciada com ecos que reverberam o som de tiros e gritos.

Com uma campanha que dura cerca de 7 horas e um preço amigável (15 dólares), I Am Alive mostra que jogos "menores", comercializados digitalmente, podem sim oferecer experiências profundas e inovadoras. Se a Ubisoft tivesse mantido seus planos (e orçamento) iniciais, I Am Alive poderia até bater de frente com Uncharted. Do jeito que está, ele não consegue ser tão grandioso, mas é um ótimo custo-benefício, com um nível de imersão que muitas vezes não encontramos em grandes (e caros) lançamentos em disco.



Avaliação

Visual	★★★☆☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★☆

+ Mecânicas de jogo inovadoras
+ Imersão convincente
– Inteligência artificial fraca
– Checkpoints confusos

Nota final: 77

QUANDO O VIDEOGAME ENSINA O CINEMA



Esses dias eu voltei a jogar o excelente L.A. Noire, jogo lançado pela Rockstar Games em 2011. Para quem não conhece, o game se passa nos anos 40 e o jogador assume o papel de Cole Phelps, um herói militar que está começando sua vida como detetive. O grande "quê" do jogo não é bem sua história, mas sim a tecnologia MotionScan, uma técnica inovadora desenvolvida pela empresa australiana Depth Analysis.

A MotionScan é um sistema composto por 32 câmeras de alta definição, que capturam imagens dos rostos dos atores. Graças a este sistema, as faces dos personagens de L.A. Noire são perfeitas, transmitindo cada cacoete, piscada, ruga, olheira e expressão dos atores para o jogo. Graças a isso, o jogo da Rockstar Games se tornou o primeiro game a ser exposto em 2011 no Festival de Filmes de Tribeca, realizado anualmente em Nova Iorque.

Por isso, vendo o detetive Phelps interrogando testemunhas e suspeitos, que me pus a pensar: por que o cinema não faz uso dessa tecnologia? É fato que as animações cinematográficas estão cada vez mais realistas (vide Avatar e Tintin), mas como cinéfilo e gamer, afirmo: nunca vi nada parecido nos filmes provenientes de Hollywood.

Talvez seja meramente uma questão de tempo até que a indústria cinematográfica alcance o nível técnico dos games ou então passe a fazer uso das mesmas tecnologias. O custo será maior? Provavelmente, mas já vimos uma boa parcela de filmes com orçamentos monstruosos (cof, cof, Homem Aranha 3, Lanterna Verde, cof, cof) que não justificaram a quantia investida pelos estúdios. Uma animação usando tecnologias avançadas (tais como a MotionScan) certamente custaria rios de dinheiro, mas não custa imaginar como seria um filme tão verossímil quanto é L.A. Noire.

Fábio Torres



Jornalista e Analista de Mídias Socias

JOGOS VORAZES

JOGOSVORAZESOFILME.COM.BR

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DO FILME













LIONSGATE

23 DE MARÇO NOS CINEMAS





NAMORADAS X VIDEOGAMES

QUANDO O VIDEOGAME COMEÇA A SER UM PROBLEMA NA RELAÇÃO

De uma coisa todo mundo sabe: namoradas e videogames se desentendem desde que o mundo é mundo. Os meninos adoram passar suas horas sagradas na frente da televisão ou do PC junto dos seus games, mas também adoram passar suas horas ganhando carinho de suas lindas namoradas.

O problema é: e quando o videogame começa a ser um problema na relação?

As brigas começam e o ciúme aparece, só que neste caso "a outra" acaba sendo o próprio console. Então é chegada a hora de resolver esse problema e mostrar para sua amada que ela também pode se divertir com você!

Minha namorada odeia games! E agora?

Não existe uma fórmula de sucesso para fazer sua namorada ficar apaixonada em passar horas na frente do videogame, até porque cada mulher é de um jeito e nós sabemos disso, não é mesmo?

Uma ótima sugestão para introduzir sua garota no mundo dos games é, primeiramente, dar atenção pra ela enquanto joga videogame! Ao invés de deixá-la só ao seu lado assistindo você jogar (o que é muito BORING), comece a explicar pra ela a história do jogo, os personagens, o que ele tem de legal, e claro, deixe-a jogar também, para que ela sinta um pouco mais de intimidade com o controle e com o jogo.

O segundo passo é o momento de descobrir qual o tipo de jogo ela mais gosta! Algumas meninas acabam se identificando logo de cara com jogos mais hardcore, como um FPS ou um MMORPG, mas algumas não gostam desse tipo de "jogo de menino".





Uma ótima alternativa é apresentar para sua namorada jogos casuais que possuem uma temática mais divertida e uma jogabilidade mais simples, pois algumas meninas nunca tiveram experiência com games, então é bom começar com algo simples para ir se acostumando aos pouquinhos. E não podemos esquecer da dica mais importante: tudo deve ser feito com muita paciência! Nenhuma garota quer um maluco gritando com ela só porque ela não está conseguindo pular/atirar da maneira certa. Então lembre-se: paciência em primeiro lugar.

Não existe coisa mais legal do que ter uma namorada (o) companheira (o) para jogar com você, e com isso vocês dois podem se divertir juntos (ou em jogos separados) e as brigas por conta do tempo gasto com o videogame diminuem. Mas, se mesmo assim a sua namorada continuar achando que você passa tempo demais na frente do videogame ou do PC, aperte o pause e veja se ela tem razão, pois nenhuma mulher gosta de se sentir trocada, principalmente por videogames.

Tamirys Seno



Jornalista e Blogger no GAROTAS GEEKS

CLÁSSICOS

Syndicate

Keystone Kapers

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars



SYNDICATE

Embora o remake caprichado de Syndicate seja o assunto do momento, quem é gamer old school sabe que o jogo original não era nada parecido com o FPS frenético que foi lançado recentemente.

O Syndicate original, de 1993, era um jogo de estratégia em tempo real com pitadas de ação, visto de perspectiva isométrica e lançado para os “modernos” computadores Amiga.

Produzido pelo Bullfrog Productions - estúdio fundado por Peter Molyneaux que, em 2004 foi desmantelado e hoje faz parte da Electronic Arts -, Syndicate foi um dos maiores clássicos da produtora, cujo portfólio conta com outras séries consagradas, como Populous, Magic Carpet e Theme Park.

Apesar da total mudança de estilo do remake FPS, a trama permanece essencialmente a mesma, e faz inveja

Multiplataforma | Estratégia | 1993 | 1 jogador | Produtora: Bullfrog | Publisher: EA







em muita obra de ficção científica: em um futuro cyberpunk, sindicatos rivais lutam pelo domínio global.

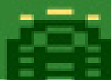
Entre roubos e assassinatos, a maneira mais eficiente de controlar as massas é controlando pessoas influentes e formadores de opinião. Aí entra o Persuadotron, um bizarro aparato tecnológico que é implantado na cabeça das pessoas e permite que os sindicatos controlem suas mentes e possam espalhar suas ideologias pelo mundo.

No controle de um grupo de quatro agentes-ciborgues, o jogador deveria espalhá-los pela cidade e aproximá-los de seus alvos. Além de usar o Persuadotron, o jogador deveria se livrar de agentes de sindicatos inimigos e sabotar seus planos.

A parte estratégica do game ficava evidente em seu sistema de recursos: você dispunha de uma quantidade limitada de dinheiro para administrar seu sindicato. Para levantar mais grana, uma das opções era criar impostos e taxas para os habitantes de áreas dominadas pagarem. Porém, se você exagerasse nos valores, o povo poderia se rebelar, e a anarquia popular arruinaria seu comando.

Syndicate ganhou uma expansão e uma sequência oficial em meados da década de 90, sendo também convertido para diversas plataformas, como o Super Nintendo, Mega Drive e 3DO. A Electronic Arts não descarta a possibilidade de um remake fiel ao estilo estratégico do clássico, então vamos cruzar os dedos!





KEYSTONE KAPERS

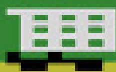
O Atari mostrou que um jogo não precisa de uma grande história para ser viciante. Em Keystone Kapers, lançado pela Activision em 1983 para o saudoso Atari, você controla Keystone Kelly, o guarda de uma enorme loja de departamentos, que está tendo problemas com um malfeitor, Harry Hooligan, sujeito que só pensa em roubar o faturamento da loja.

Os desafios que o guarda Kelly devia encarar para prender Hooligan eram dos mais variados: carrinhos de compras em alta velocidade, bolas que quicavam sem parar e até mesmo pequenos aviões de brinquedo desgovernados! Isso para não mencionar o relógio, que concedia apenas 50 segundos para que o jogador apanhasse o ladrão em cada estágio!

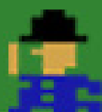
O timing era essencial para o sucesso, tanto para desviar dos diversos obstáculos quanto para utilizar as escadas rolantes e principalmente o elevador, essenciais para diminuir a distância entre o policial e o ladrão.

Como quase todo jogo de Atari, Keystone Kapers não tinha necessariamente um fim, ficando gradativamente mais difícil cada vez que uma fase era concluída.

Outra curiosidade interessante é que o game era na verdade a adaptação de uma série de filmes mudos - daqueles de comédia, estilo Charles Chaplin - que fizeram relativo sucesso nos EUA. Bom, mas mesmo para quem não sabia disso, Keystone Kapers era garantia de muita diversão!







Atari 2600 / 5200 | Plataforma | 1983 | 1 jogador | Produtora: Activision | Publisher: Activision



SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS

A Nintendo sempre tentou levar seu mascote, Mario, para os mais variados gêneros possíveis, respeitando os elementos clássicos do game original que mantêm intacta a identidade da série até hoje.

De uma parceria entre a Square Soft - que na época era a maioral dos RPGs - e a Nintendo, surgiu Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, um jogo belíssimo que alegrou muitos jogadores de Super Nintendo. Nem todos, pois por algum motivo o cartucho do jogo era tão raro que muitos nem sabiam que ele existia.

A premissa é a mais familiar possível: Bowser sequestrou a Princesa Peach e Mario, como sempre, deve salvá-la. No entanto, ao derrotar o vilão, uma espada gigante chamada Exor, cai do céu diretamente no castelo, impedindo tanto Mario de salvar a princesa quanto Bowser de entrar em seu lar. Buscando saber o que aconteceu, o encanador se junta a Mallow, uma criaturinha que busca descobrir seu passado, e assim, partem para descobrir como salvar a princesa.

Ainda no início da jornada, uma estrela do Star Road cruza com os dois, e explica que uma raça de armas de

SNES | RPG | 1996 | 1 jogador | Produtora: Square | Publisher: Nintendo







ferro ambulantes destruiu a morada das estrelas por onde passam os desejos das pessoas. Sendo assim, ele pede ajuda a Mario para encontrar as Sete Estrelas Lendárias que poderão reconstruir a Star Road.

A trilha sonora do jogo apresentava músicas inéditas acompanhadas de composições clássicas dos jogos antigos da série, que tocava em momentos estratégicos gerando um bom apelo nostálgico. Os gráficos também não ficavam para trás, com uma perspectiva isométrica que valorizava o visual dos personagens e os coloridos cenários do game.

Unindo de maneira exemplar os elementos de um bom RPG com o estilo plataforma dos jogos anteriores do Mario, a exploração era toda trabalhada ao estilo plataforma, com o personagem entrando em canos, batendo em baús flutuantes e saltando para não cair em abismos. Já nas batalhas, tínhamos o estilo estratégico de turnos de um RPG, com opções diferentes para ataque, defesa ou uso de itens e magias.

Com uma boa dose de humor e um gameplay único, Super Mario RPG é um jogo que virou referência no gênero e apresentou o gênero de RPG a muita gente que, até então, não o conhecia. Uma pena que seu lançamento tenha sido tardio, quando o Super Nintendo já estava no fim de sua carreira. Mesmo assim, o game mostrou o carinho e o capricho que as duas produtoras investiram na produção de algo realmente inovador na carreira de Mario.



OS GAMERS
JÁ NÃO SÃO MAIS OS MESMOS

Pode soar um tanto estranho a princípio, mas é uma realidade. Antes mesmo dessa expressão "gamer" cair no uso corriqueiro entre os aficionados por videogames, digamos que a classe já existia, porém não com a força e a consciência de existência que possui hoje. Sem dúvida.

Dominado a princípio pela Atari e outras empresas que viriam a se tornar gigantes do mercado, como a Namco, Capcom e Nintendo, o mercado dos arcades movia centenas de milhares de dólares e passar a tarde na frente de um PacMan, Double Dragon ou Arkanoid fez parte da infância e adolescência de muitos jovens.

Como a nossa "inocência" permitia, qualquer brilho a mais na tela, ou até mesmo uma voz pra lá de distorcida já eram motivo para comemorar os avanços da tecnologia.

Parece que ao longo dos anos, essa inocência primária foi mantida. Com a chegada do mercado de consoles caseiros, como o Atari 2600, os gráficos – que mais pareciam montes de quadrados sem sentido na tela – logo tomavam forma em nossa imaginação. Até o quadrado do Adventure se tornava um guerreiro!

Mas o tempo se passou e depois dos 8 e 16 bits vieram consoles cada vez mais avançados, e o fliperama já es-

tava disponível em nossa casa, com o Neo Geo, da SNK. Aquilo pra mim foi um choque. Todos os gráficos que eu tinha que sair de casa para curtir, poderiam ser apreciados no meu sofá.

O que isso tudo tem a ver com mercado? Aí vem o X da questão. Talvez nós – falo aos leitores com mais de 25 anos – tenhamos a plena noção de como os games eram precários e nos deliciamos com os gráficos apresentados hoje, mesmo que hajam bugs. O que vejo nas gerações mais novas é uma eterna insatisfação em relação aos jogos. Só porque o personagem aparece umas 2 ou 3 vezes – durante todo o jogo – com a espada um pouco fora da mão, pronto: já é motivo para ataques e debates enormes na net, malhando a produtora por falta de cuidado, incompetência e outros atributos ainda mais ofensivos.

Que tal reavaliarmos essa constante "sede" pelo perfeito e hermeticamente inabalável? Jogos são feitos por seres humanos.





As conversas que tenho com as pessoas da indústria de games por vezes refletem essa frustração dos times de desenvolvimento. Anos de pesquisa e trabalho árduo são resumidas em um "muito mal feito" postado num facebook ou em um blog pessoal.

Sejamos razoáveis: Um jogo como Skyrim, GTA ou Assassin´s Creed não são feitos da noite pro dia. Sei que o mercado tem muito a melhorar, mas os avanços em 10 anos são muito maiores do que todos os outros 30 anos da indústria juntos.

Minha dica é: sejamos mais gamers no sentido de nos divertirmos e mais compreensivos e relaxados no sentido de analisar a obra alheia. Criticar? Faz parte. Mas sem o tom de arrogância e até mesmo de prepotência que por vezes, até mesmo sem querer, podemos embutir em nossos textos ou comentários. Pensem nisso.

Antonio Ribeiro



Designer e Produtor do ANIMASERRA



PEQUENA HISTÓRIA DOS JOGOS PARA CELULAR

Parte II

Em 2008, a AppStore revolucionou com seu modelo de negócios inusitado para a época. Antes dela, os desenvolvedores deveriam encontrar uma publicadora para levar seus games ao público, do contrário ficariam no anonimato. A Apple quebrou esse elo: ela mesma iria fazer o papel de publicadora. No início da AppStore foram inúmeras as histórias de sucesso, onde pessoas em "garagens", vamos assim dizer, criaram jogos que venderam milhões e fizeram com que todo mundo corresse para criar jogos para essa plataforma.

Mas o iPhone não foi um sucesso imposto pela propaganda e marketing, cheio de jogos mal feitos. O aparelho tinha seus méritos no quesito hardware. Design inteligente de interface, aliado a uma GPU poderosa que foi comparada pela própria Sega ao Dreamcast.

Com o sucesso da Apple e do iPhone, surgiu o Android, um sistema operacional para smartphones desenvolvido pelo Google. Igualmente poderoso e software livre de nascença, ele pode ser instalado em qualquer protótipo

de smartphone. Isso veio como uma bênção do Google para as fabricantes de smartphones que estavam sentindo-se perdidas diante do fenômeno iPhone.

O Android rapidamente tornou-se outro fenômeno, preenchendo a lacuna de quem não tinha ou não queria um iPhone, mas que se interessavam por esse mundo novo de apps e games. Junto com o Android veio o Android Market, outra loja de aplicativos, outro sucesso. Muitos sistemas operacionais móveis nasceram nesse meio tempo, mas iOS e Android OS têm dominado o mercado de smartphones e disseminado a cultura (e o vício) dos apps e consequentemente dos jogos para smartphones.

Atualmente existem centenas de milhares de jogos presentes para ambas as plataformas móveis. Além de fazer surgir suas próprias franquias de sucesso, como Infinity Blade e Angry Birds, os smartphones recebem ótimas conversões, como GTA III, e adaptações de grandes títulos, como Street fighter 4.

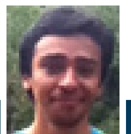




Onde isso vai dar? Os mobile games irão dominar o mundo? Não sabemos, mas as previsões são as melhores possíveis. Segundo uma pesquisa da Juniper Research, empresa de análises de mercado de tecnologia, os jogos de celular e smartphones devem ultrapassar os 11 bilhões de dólares até 2015.

A despeito de qualquer pontinha de ciúme que o assunto tenha causado nos gamers hardcore, os jogos de celulares e smartphones com certeza lembram o início dos videogames, quando a diversão era mais imediata e menos "cinematográfica". Talvez seja esse um dos motivos que faça com que encantem tanta gente que nunca jogou ou não joga em consoles.

Dario Coutinho



Editor do Blog MOBILE GAMER

Baralho lenticular de Star Wars





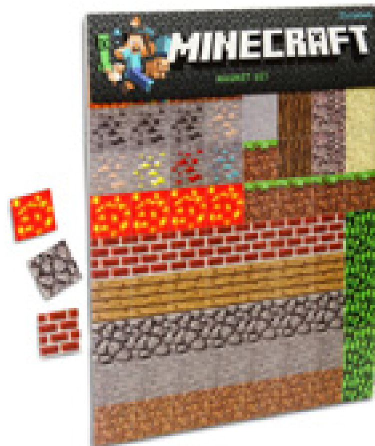
Este ano a saga Star Wars voltou aos cinemas - em 3D - com o relançamento do (nem tão) clássico Episódio I. Se você se amarra em Star Wars e quer levar seu lado Jedi até para a mesa do bar, certamente vai curtir este belo jogo de baralho temático. O mais legal é que as cartas são lenticulares, com imagens que mudam e simulam efeitos 3D de acordo com o movimento da carta. Uma ótima pedida para quem é fera no truco e no pôquer, ou para quem é Padawan nestes jogos, mas curte Star Wars.

Preço: US$ 39.96
Onde encontrar: amazon.com

. . . .

Imãs de geladeira de Minecraft

Minecraft é um jogo tão viciante que quando você não está jogando, gostaria de estar jogando. Para suprir estes momentos de abstinência, você pode decorar a sua geladeira com este conjunto de imãs temáticos deste famoso game indie. Você provavelmente não vai conseguir montar nada muito grandioso com eles, mas com certeza sua geladeira vai ficar muito mais estilosa!



Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: thinkgeek.com



Pantufas de zumbis

Ah, os zumbis... independente se você os ama ou os odeia, precisa aceitar o fato de que eles estão super populares no mundo do entretenimento. Se você faz parte do grupo que os ama, poderá aquecer seus pés na boca de um zumbi, com este fofo par de pantufas zumbi! Macios, confortáveis e um pouco nojentos, estas cabeças de zumbi serão ótimas companheiras na hora de jogar um bom Dead Island ou curtir a segunda temporada de The Walking Dead.

Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Batman Sr. Cabeça de Batata



Os bonecos do Sr. Cabeça de Batata foram de meros brinquedos antigos à elite da cultura pop graças às suas versões customizadas, que trazem bonecos inspirados em Transformers, Homem de Ferro e outros super-heróis. Aproveitando a chegada do terceiro filme do Homem-Morcego, a PPW Toys lança o Sr cabeça de Batata Cavaleiro das Trevas, com traje de Batman completo, cinto de utilidades e batarang!

Preço: US$ 17.99
Onde encontrar: bigbadtoystore.com



Helicóptero controlado via Wi-Fi

Que tal unir a praticidade dos smartphones com a diversão dos mini helicópteros de brinquedo? O Wi-Fli é basicamente igual aos outros helicópteros de controle remoto que existem no mercado, mas pode ser controlado diretamente pelo iPhone ou Android, via Wi-Fi. Operando em uma frequência de 2.4 GHz, o Wi-Fli possui autonomia de bateria de mais de 30 minutos, e pode voar até 18 metros de altura. Tudo isso sem os enormes e complicados controles remotos dos helicópteros tradicionais!



Preço: US$ 99.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com

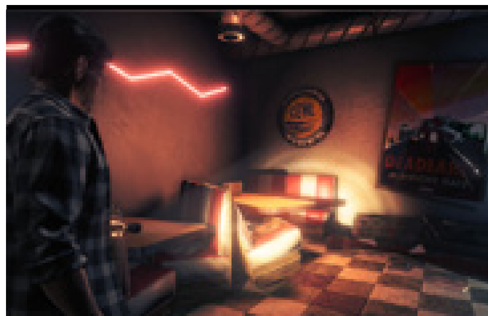
Alan Wake: American Nightmare

Live - 15 dólares



O escritor mais famoso do mundo dos games está de volta em uma missão menor, mas nem por isso menos interessante. O novo game serve como um prelúdio do título original, mostrando o personagem vivendo as mais bizarras aventuras na misteriosa cidade de Night Springs. Realidade e ficção se misturam naquela cidade, e Alan vê elementos de seus próprios textos criando vida diante de seus olhos, graças às artimanhas do terrível Mr. Scratch. Além da campanha principal, temos um bem-vindo modo arcade chamado Fight Till Dawn, onde você deve sobreviver a hordas e mais hordas de inimigos até o amanhecer, utilizando armas pouco convencionais como pistolas de pregos e coisas do tipo, sempre se valendo de sua inseparável lanterna para manter as criaturas das trevas afastadas.

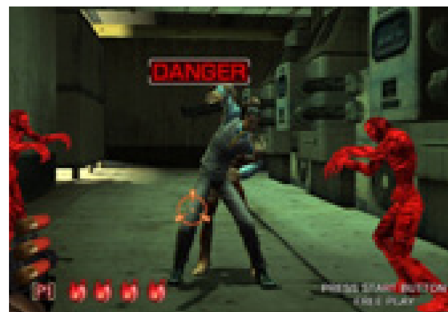




The House of the Dead III

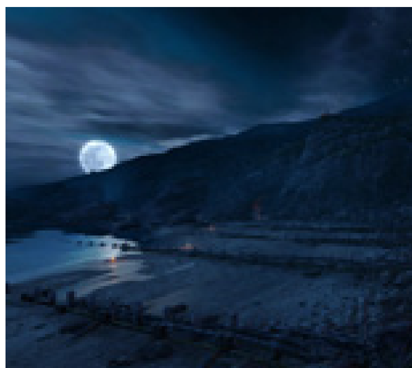
PSN - 15 dólares





Clássico dos arcades, House of the Dead III traz toda a diversão deste shooter on rails para o conforto da sua casa. Totalmente compatível com o PS Move, o jogo não foi refeito em HD, mas, afinal de contas, os bons e velhos pixels ainda mantém um charme retrô, não é? No papel de Lisa Rogan ou do Agent G, seu objetivo é salvar seu companheiro, Thomar Rogan. Claro que isso é só o começo, afinal, posteriormente descobrimos que o alcance do poder das criaturas infernais é muito maior, colocando todo o mundo em risco. Para ficar ainda mais divertido, The House of the Dead III pode ser jogado cooperativamente por duas pessoas, o que duplica a diversão que só mesmo um bom shooter retrô pode nos proporcionar!





Dear Esther

Steam - 10 dólares

Definir Dear Esther em um gênero é algo bem complicado, pois ele tem mais cara de experiência interativa do que de jogo. Remake de um mod feito em cima da engine Source em 2008, o novo game é tão estranho quanto o original: não há placar, nem armas, nem missões, nada. Você controla um sujeito que sobreviveu a um naufrágio e foi parar em uma ilha remota. Enquanto explora este ambiente - com visão em primeira pessoa - nosso protagonista começa a relembrar de cartas e poemas dedicados a uma misteriosa mulher chamada Esther. A narração vai ficando mais intensa conforme o jogador avança, por territórios que são distribuídos de maneira aleatória pela ilha, revelando novos fragmentos narrativos. Dear Esther definitivamente não é um game para jogadores hardcore, mas deve agradar quem busca novas - e criativas - experiências interativas com jogos eletrônicos.

A GERAÇÃO CROSSOVER

Você reparou que o ano mal começou e já tivemos dois crossovers no mundo dos games de luta? Primeiro, Ezio Auditore fez uma ponta em Soul Calibur V. Agora, Capcom e Namco uniram forças no ótimo Street Fighter X Tekken.

Os jogadores mais jovens talvez não deem tanta importância para isso, mas quem é da "velha guarda" e acompanhou o pega entre Sega e Nintendo na década de 90 certamente levou um choque ao ver Mario e Sonic, outrora inimigos mortais (ao menos em nossa cabeça), dividindo um mesmo game!

Alguns crossovers se tornaram memoráveis (Marvel Vs. Capcom), outros nem tanto (Mortal Kombat Vs. DC Universe?). Bons ou ruins, os crossovers ilustram a convergência proporcionada pelos videogames: heróis dos quadrinhos se misturam com heróis dos games, que se misturam com heróis de desenhos animados, que se misturam com heróis do cinema, e por aí vai.

Foi nos jogos de luta que a ideia realmente vingou: além de Marvel e da Namco, a Capcom já trocou socos com a SNK e com a Tatsunoko. A Nintendo chama todo mundo para a porrada com sua série Super Smash Bros. Além do Ezio, a Namco já trouxe até Darth Vader e Yoda de uma galáxia muito distante para cruzar espadas com os guerreiros de Soul Calibur.

O que o futuro reserva para o mundo dos crossovers? Difícil saber, mas com tantas grandes franquias e personagens emblemáticos surgindo, as coisas devem continuar movimentadas. E como as opções estão "acabando" para a Capcom, quem sabe ainda possamos ver um pouco provável encontro entre Sub-Zero e Ryu!

E antes de dizer que isso nunca vai acontecer, lembre-se do caso do Mario e do Sonic: há 15 anos atrás, um encontro entre eles também era impossível!

Rodrigo Pscheidt

Jornalista e Redator da revista ARKADE



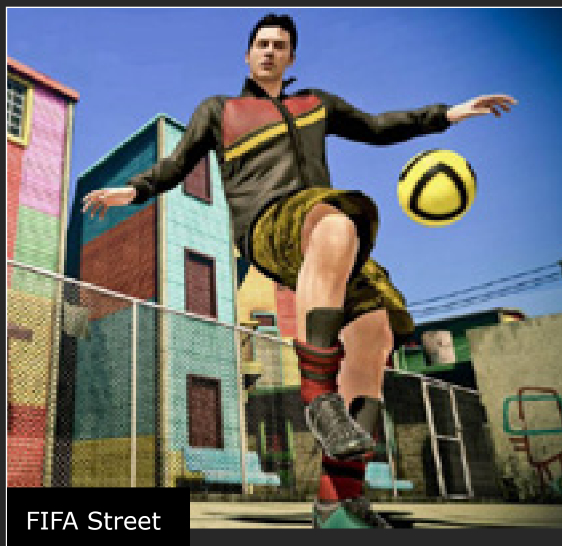
Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Resident Evil: Operation Raccoon City



FIFA Street



Ninja Gaiden III

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House Games
PRESS START

portal Xbox

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

VERSUS

GAMES GERAL

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura